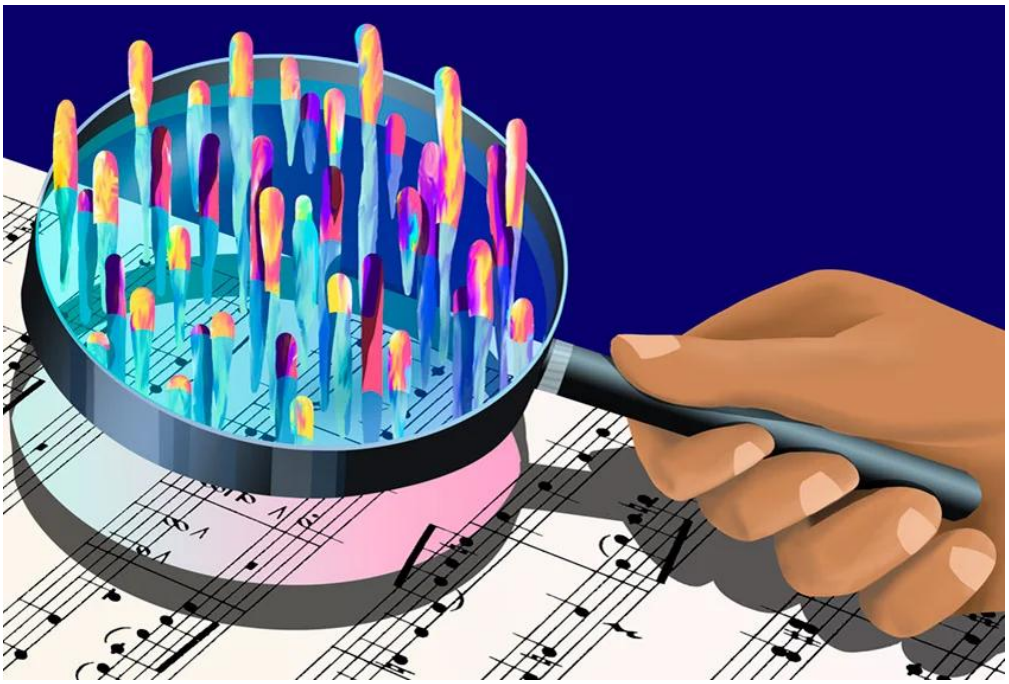
G:\Сценарии\Неофициальные\Ваншоты\ РАДИО ТИШИНА.txt

Автор – Кеннет Скроггинс (2014)
Перевод – Lena Beketova, редакция - Magnum Spiritus

⚠️ *Этот неофициальный модуль бы опубликован в рамках конкурса на сайте Фэйрфилд Проджект. Игрокам не рекомендуется читать материалы кураторов. Помните, метагейм как и безумие приходит незаметно.*



Начало, как начинается многое – с деталей. Шепот и намеки слышаться сквозь треск эфира. Сначала это не больше чем тонкие ниточки, вплетающиеся в жизнь и повседневные дела агента. Но потом все больше и больше. Постепенно становится чем-то заметным, чем-то зловещим. При этом кажется технологичным, понятным, математически объяснимым. Но на самом деле таковым не является. Это не то, что кто-то мог бы понять.

«Радио Тишина» - это сценарий для 3-6 агентов. Задуман как интерлюдия или серия интерлюдий для длинной, развернутой истории или кампании. Ключ – здание. Начинать нужно тихо, и постепенно повышать звук, пока оглушительная какофония не сведет их с ума. Агенты будут заражены медленным распадом технического мира вокруг. Этот разрыв механизмов социального комфорта работает назад по времени, убеждая агентов. Литературные темы, используемые в этом сценарии – это страх

технологий, и страх потери технологий. Эти страхи растут и превращаются в ужасную конфронтацию с потерей контроля. Эта беспомощность связана с неспособностью поддерживать связь с миром онлайн, и особенно с неспособностью общаться в социальных сетях. Также там есть некоторый подтекст социального контроля, и борьбы с тем, как агенты эксплуатировали других людей, и как эксплуатировали их самих. Сценарий написан в стиле, отражающем безумный взгляд на мир, который становится совсем сумасшедшим и бессвязным по мере того, как звук нарастает до кошмарного апогея.

СОБЫТИЕ НОЛЬ: Частота распространяется

Это не причина и не исток. Это только легкое прикосновение; минимальный контакт. Исходный момент, когда что-то сверхъестественное прикасается к чему-то естественному. Это мог бы быть артефакт, обезображенный излучением Тиллингхаста. Это может быть странная конструкция разных предметов и электронных устройств, найденная в Зеленом Ящике; машинка, печатающая билеты с беспорядочными, на первый взгляд номерами. Это может быть научная статья с неразрешимым уравнением, или набор лассо. Это может быть воздействие экспериментального ноотропа типа Уайт-25, опасного вещества, вызывающего математические галлюцинации. Есть много путей, чтобы почувствовать этот укол непонятного. Такая инъекция дает опасную прививку против здравого ума. Однажды возникнув, эта зараза не уйдет в никуда. Те, кто еще не болел, могут даже не заметить мгновение, когда порча коснется их души.

Перед тем как сюжет начнется, Куратор должен решить, по какому вектору мрачных событий ему двигаться. Это должна быть небольшая штука, катализатор, который разжигает опасную самоуничтожающую реакцию. Подумать об этом как о первоначальной болезни, ведущей к катастрофическому взрыву. Если возможно, Событие Ноль должно быть связано с прошлым агента или оперативной историей Ячейки. Выберите что-то, что выглядит достаточно безобидным и невинным на первый взгляд, но может перерасти в нечто значительное и серьезное. Это был бы идеальный сценарий для выжившего в Артефакте Зеро - если забыть, что в Артефакте Зеро не бывает выживших.

СОБЫТИЕ ОДИН: Помехи

Шум. *Помехи*. Прерванные соединения. Все это первые симптомы того, что началось! Телефонные звонки прерываются, и вы можете слышать легкие щелчки или гудки на том конце провода. Иногда

слышится неясное бормотание, голос или голоса. Цифровые телевизоры глючат и искажают картинку. Аналоговые телевизоры дают больше и больше помех. Кажется, за помехами слышен голос? Компьютеры ломаются. Беспроводное соединение не поддерживается. Постепенно даже проводное соединение перестает работать. Техническая поддержка будет просто сбита с толку этими поломками, и даже более бесполезна, чем обычно, если не сделает хуже. Постепенно сигнал превращается в ужасающее завывание, в ночной кошмар, поднимающийся из-за завесы. Этим странным происшествиям следует появиться в другом сценарии, возможно по мере того, как агенты будут готовы к завершению или к финальной борьбе.

Профессиональные научные и парапсихологические исследования этих феноменов не дают вразумительных результатов. Волны, напряжение, всплески и ослабления иногда случаются и могут повреждать оборудование. Такое иногда бывает в электросхемах, расположенных рядом, что из-за непредсказуемого эффекта поля в одних схемах происходит ослабление напряжения из-за его роста в других. Владельцам придется самим расхлебывать последствия неверных усилий направить или слить этот эффект в локальные устройства, батарейки, или другие технические системы.

Финальная стадия – это все возрастающая серия колебаний мощности и поломок электроники. Устройства, которые потребляют энергию, загораются, если агенты используют их длительное время. агенты, страдающие паранойей, могут начать испытывать галлюцинации, неотличимые от реальности. «Взаимное сумасшествие» может распространиться в группах, которые испытывают психологические проблемы. Попытки исследовать этот синдром или поставить диагноз оканчиваются неудачей, и могут быть поводом направить агентов в карантин силами Ячейки А, особенно если их состояние представляет угрозу для системы безопасности. Потеря разума вследствие этих незначительных событий должна быть 0/1 ОР за событие, но в целом не должна превышать 4 ОР за событие.

СОБЫТИЕ ДВА: Феномен электронного голоса (ФЭГ)

Парапсихологи десятилетиями делали записи электронных звуков, напоминающих речь.

Эти звуки обычно не создаются намеренно, но, возможно, они каким-то образом внедряются в существующие сигналы бесплотными сущностями или другими паранормальными источниками. Как это часто бывает с паранормальными явлениями, тут полно естественнонаучных объяснений: розыгрыши, апофения, парейдолия аудитории, редкие изъяны оборудования – все это предлагается для объяснения ФЭГ. В этом месте

сценария у агентов будет реальный ФЭГ контакт с кем-либо, о ком агентам точно известно, что этот человек мертв.

Выбор души для этого процесса остается на усмотрение Куратора. Идеально, если это будет душа того, кого агент не станет игнорировать, это не будет тот, кто ему неинтересен или напугает его; это не должен быть заклятый враг. Но он также не должен полностью доверять этому загадочному голосу с того света. Бывший напарник или приятель, с которыми были общие дела – это было бы прекрасно. Если выбран бывший агент, убедитесь, что бывший игрок вышел из игры и недоступен, и имейте в виду паранойю этого игрока, приводящую к мнительным запискам, беспокоящим и усугубляющим положение других агентов. Идеально подходящий персонаж должен быть связан с темой эксплуатации. Он должен либо использовать в прошлом агентов, либо самому на них работать. Если персонаж совершил самоубийство, имейте в виду начало сценария с лицами, имеющими дело с последствиями самоубийства.

Контакт ФЭГ должен выглядеть так, как будто совершается целенаправленное усилие для того, чтобы протолкнуть сигнал через некоторый барьер. Когда давление усиливается, сущность кажется более утомленной, и сигнал слабеет. Или, при повторяющемся усилии, контакт может стать сильнее, в то время как «барьер» становится тоньше, как гибкая мембрана. Это опасно. Враждебную сущность может привлечь точка входа (агент), и она может повредить контакт «с той стороны». Опасная неясность окружает источник связи, как пустынные стервятники окружают умирающую жертву, или как планеты-хищники окружают погасшую звезду. Поэтому сообщения при ФЭГ контактах должны быть лаконичными, иначе есть риск прерывания связи.

Проблемы агента с техникой должны исчезнуть за несколько часов до ФЭГ контакта, и это послабление должно продолжаться в течение 1d3 дней после него, давая короткую передышку от трудностей. Несколько первых ФЭГ контактов произойдут через автомобильное радио, или через радиобудильник, который внезапно раздастся поздно ночью. Дополнительные контакты могут быть первым, что будет услышано утром из радиобудильника. На заднем плане будет непонятное завывание. Удачной идеей (с отсылкой к имеющимся базам данных звуков) будет сделать фоном звуки космоса. Сопоставление с базами данных ПВЦ позволит провести параллели с уникальными сигналами опасности, которые, по мнению некоторых маргинальных исследователей, издают экзопланеты.

Дух предупредит о «Частоте», которая может быть сущностью, организацией, или действительным сигналом, которого агенту следует опасаться. Связь будет хаотичной и нерегулярной. Она даже может

происходить по нескольким сценариям, устанавливаясь в странные и драматические моменты. Умные агенты могут задавать больше вопросов. Возможно, они проведут сеанс с применением записывающих инструментов (Оккультизм), или используют комплекс парапсихологического оборудования, чтобы вызвать ФЭГ (Сверхъестественное). Опытные Кураторы будут знать, как разжечь любопытство агентов, и разыграть эту игру. Каждая успешная проверка навыка позволит им задать один вопрос.

Постепенно ФЭГ контакты познакомят агентов с еще одной сущностью. Этот второй «дух» - это Кеннет МакГивинс, начальник радиостанции КБАЛ AM723. Сверхъестественным образом, находясь под контролем чужого разума, он передаст агентам информацию, что Рукописи Пнакоты находятся в Зеленом Ящике (описанном ниже). Предпочтительно это должно произойти сразу после или непосредственно перед важной миссией. Предположительно, в рукописи находится описание ритуала, с помощью которого можно устранить синдром технических неисправностей. Этот Зеленый Ящик может находиться где-нибудь в сотне миль от цивилизации в центре Южного Айдахо, или удобно располагаться недалеко от пути к представительству Дельта Грин. Кеннет заявит, что он находится под влиянием «Частоты», и они должны остановить «Частоту», или прийти к ней, и, чем больше агент будет с ним общаться, тем больше тот будет скатываться в безумие и произносить странные речи.

Спросить Ячейку А о Зеленом Ящике — это верный путь стать причиной их невроза. Пока продолжаются эти встречи ФЭП, могут возникать разные проявления. Это общение будет становиться менее понятным и более личным, потому что оно исходит от мощного и опасного чуждого разума.

Потеря рассудка при контакте ФЭГ составляет 0/1 ОР за каждое полученное сообщение. После трех таких случаев, дальнейшие чеки на рассудок не требуются.

СОБЫТИЕ ТРИ: Гармонические колебания

Так как этот сценарий не является частью более длинной истории, будет приемлемо предусмотреть один-два боевых столкновения с Жителем С’лоэ (см. Мэллеус Монстрорум Зова Ктулху с. 76). Сначала эта встреча будет замаскирована под звон в ушах. Этот звон будет становиться более громким и болезненным в течение нескольких дней. Приготовьте серию описаний из жизни агента, каждый пример хуже, чем предыдущий. Возможно, это будет диалог с супругой, или коллегой, или начальником. Возможно, они проверяют тайники Дельта Грин. Может

быть, они зашли в бар после работы пропустить стаканчик для релакса. «Звон в ушах» снизит все связанные со слухом и вниманием навки в два раза во время этих случаев. Также можно чередовать построение таких встреч с ФЭГ, описанным ранее.

Постепенно звон будет нарастать в пронзительное завывание. Безумные гудки, поднимающиеся из глубин черепа. «Лист идей» может подсказать, что этот шум очень напоминает космические радиосигналы, издаваемые планетами и другими астрономическими телами. Постепенно эти мерзкие гудки начнут сопровождаться сообщениями.

Возможно, оно появится на видео-мониторе, полном помех, несколько раз до того, как произойдет настоящая атака. Особенно жутким может быть внезапное появление Сущности во время видеоконференции. Возможно, такая видеоконференция проходит по инициативе эксперта, с которым агенту нужно проконсультироваться, или проводится для того, чтобы показать наличие *Помех*. Представьте реакцию ваших агентов, если сверхъестественное создание медленно появляется в зоне видимости за спиной собеседника перед тем, как медленно уйти из кадра. Если сказать об этом, то все оглядятся вокруг и не увидят ничего, особенно если *Помехи* не их проблема. Это примерно то же самое, как если обвинить агента в том, что воет волк.

Окончательная атака будет напоминать попсовую видео-страшилку или гифку из интернета, погружающую зрителя в ложное ощущение безопасности перед тем, как явить ему ужасный кошмар. Каждый участник видеоконференции, который испытал на себе *Помехи*, будет атакован. Сущность, или сущности, будут двигаться по экрану от края, и как-будто выпрыгивать наружу, пытаясь схватить зрителя. Те, кто не подвергался *Помехам*, будут вообще не в состоянии воспринимать этих тварей, но это впоследствии может развиться в «проблемы со связью» - на усмотрение Куратора.

Проявление этого кошмара примет форму твари с белой чешуей, длинными когтями, огромными немигающими блекло-голубыми глазами и клыками, острыми, как иглы, и будет напоминать описание Чупакабры, как его описывают очевидцы. Вы можете организовать неверную идентификацию существа, или даже сделать так, как будто это создание – мутировавший серый ЕБЕ, если это подходит по смыслу всей вашей кампании. Существо будет иметь характеристики Жителя С’лоэ. Оно будет жаждать телепатической связи с людьми, особенно с агентами. Когда существо будет отходить подальше от монитора, оно будет искажаться помехами, как будто на него влияют внешние силы, препятствующие его полному проникновению в реальность.

Если агенты бегло говорят на каком-либо иностранном языке, будет предпринята попытка контакта на этом языке, как если бы было легче достичь сознания человека с помощью неродного языка. Это будут бессмысленные сообщения типа:

«ВЫ ДОЛЖНЫ ПРОДОЛЖИТЬ КОНТАКТ. НАСТРОЙТЕ ЧАСТОТУ»

«ЧАСТОТЫ НЕКОРРЕКТНЫЕ»

«20 МГ БЕНЗЕДРИНА ВВЕДЕНЫ ПОДКОЖНО. ПРОДОЛЖАЙТЕ ФЛЮОРОСКОПИЧЕСКОЕ НАБЛЮДЕНИЕ»

«ПЯТЬ ПОСТОРОННИХ ПНАКОТА — ЭТО КЛЮЧИК. РАСЧЛЕНЕНИЕ - ЭТО ЗАМОЧЕК»

«ЧАСТОТА ИЩЕТ ЦЕЛОЕ»

«ЛИНЕЙНАЯ СИСТЕМА НЕ МОЖЕТ ПРОДУЦИРОВАТЬ ИНТЕРМОДУЛЯЦИЮ. ЕСЛИ ВХОД ЛИНЕЙНОЙ НЕ ЗАВИСЯЩЕЙ ОТ ВРЕМЕНИ СИСТЕМЫ — ЭТО СИГНАЛ ОДИНОЧНОЙ ЧАСТОТЫ, ТОГДА ВЫХОД — ЭТО СИГНАЛ ТОЙ ЖЕ ЧАСТОТЫ; ТОЛЬКО АМПЛИТУДА И ФАЗА МОГУТ ОТЛИЧАТЬСЯ ОТ ВХОДНОГО СИГНАЛА. ОДНАКО, НЕЛИНЕЙНЫЕ СИСТЕМЫ РОЖДАЮТ ГАРМОНИЮ»

Каждое из этих сообщений будет все более «громким», снижающим Бдительность на 1d6% (*прим. ред. — в исходной версии тут устаревший навык Слушания, куратор может выбрать сам альтернативный из новых навыков*), и предоставляющим столько же Сверхъестественного взамен. Эти атаки могут вызвать глазное или ушное кровотечение. Атаки будут продолжаться, пока сущности не будут полностью проявлены. Если Бдительность снизится до 0%, каждая атака начинает снимать 1d3 ОЗ, если оппозитный бросок ВОЛ против ВОЛ будет провален.

Оглушенные агенты все равно через Сверхъестественное слышат эфир инородного происхождения, описанные в сценарии. Спустя время, навыки Бдительности восстановятся до уровня снятых очков, включая бонусы за медицинское вмешательство (нет причин рассказывать агентам об этих бонусах, пока кто-нибудь с подходящими медицинскими умениями не расскажет о своей помощи сам). Сущность может быть изгнана либо магической атакой, либо воздействием звука мощностью минимум 100 децибел (как мотоцикл или отбойный молоток), который причинит 1d6 вреда Жителю. Когда он достигнет уровня 0 ОЗ, он изгоняется обратно в С’лоэ. Оружейные выстрелы достаточно громкие заметно влияют на тварей, заставляя их мелькать в реальности и за ее пределами, и причиняя им боль. Бросок на удачу, возможно, будет необходим агентам, стремящимся выяснить, что происходит. Потеря рассудка для этой встречи 1/1d6 ОР. За победу над этим созданием не предусмотрено

никакой награды для рассудка из-за неврологического шока от роста навыка Сверхъестественного.

Те, кто знаком с девятым томом Откровений Глааки, могут сделать вывод, что вибрационный недуг, преследующий агентов, может служить каналом в залив С'лоэ и может иметь какое-то отношение к Внешнему Богу Тру'Нембре. Успешный бросок на Оккультизм укажет на то, что защиту от такого рода проявлений можно найти в рукописи Пнакоты.

Неопытные агенты, скорее всего, сообщат об этой череде инцидентов в Ячейку А. Ячейка А, возможно, предложит им провести дальнейшее расследование, предоставив расплывчатые обещания поддержки. При этом, Ячейка А будет обеспокоена тем, что Ячейка может быть скомпрометирована, и может решить изолировать агентов или приставить к ним наблюдение. Что еще предпримет Ячейка А, зависит от того, в каком свете Куратор хочет показать ячейку А.

После атаки феномен *Помех* на некоторое время утихнет, но потом снова начнет нарастать. Представляется вероятным, что новое проявление возникнет в случае, если никакое решение найти не удастся. Будем надеяться, что агенты будут лучше подготовлены к таким испытаниям.

СОБЫТИЕ ЧЕТЫРЕ: Амплитудная модуляция

Это происходит в то время, когда человек один: возможно, в машине по пути через заброшки к месту, где планирует избавится от трупа (или что-нибудь похуже). Идеально, если это произойдет в напряженное время - до или после действий в ответ на последний контакт ФЭГ, случившийся в агентом. Если кто-то будет убит во время проявления Гармонических Колебаний, Ячейка А может приказать ячейке избавиться от трупа в специальном Зеленом “Нигде” Ящике. Если это будет сделано, Куратор может поработать с игроком и создать двух персонажей, которые будут еще больше усиливать страх. Также такое может случиться, если последний ФЭГ контакт произойдет во время поездки к Зеленому Ящику. Как только агент начнет слушать в своем автомобиле радио КБАЛ AM723, дальнейших контактов ФЭГ не будет происходить.

Пустая дорога тянется вдаль. Радио работает плохо из-за обычных помех. Кроме одного канала с поразительно хорошим звучанием. Сначала он звучит тихо, вещание недостаточно сильное. По мере приближения, вещание КБАЛ AM723 становится громче. Это религиозное радио, описывающее огонь и адские муки апокалипсиса. «Покайтесь, или увидите, как заберут вашу душу». Страстные проповеди. Вестники Закона. Миссия может продолжаться вопреки этой обстановке. Страшные

задания выполнены. В этот момент агенты должны осознавать близость Зеленого Ящика, и то, как это может помочь им с некоторыми техническими трудностями. Зеленый Ящик – это решение, погребенное под милями, милями и милями пустоты. Полет над страной.

Зеленом “Нигде” Ящике – это череда закопанных и соединенных друг с другом 40-футовых транспортных контейнеров. Одна-единственная грязная дорога ведет туда; она перекрыта знаком Общества охраны окружающей среды, предупреждающим об опасности химического загрязнения вследствие утечки тяжелых металлов, мышьяка, ртути и серы. Загрязнение реально существует, и становится больше со временем, но оно было специально преувеличено организацией Дельта Грин, чтобы обеспечить выгодную сделку по покупке земли Ячейкой А. Компания, которая владеет им (Саверен Кэрридж Сервис Корпорэйшн), в большой степени существует за счет инвестиций похоронного бизнеса, и была создана тогда, когда Дельта Грин расследовала эти мерзкие кладбищенские скандалы в конце 90-х – начале 2000-х. Сейчас Саверен Кэрридж производит дешевые гробы, которые доступны с ежемесячной рассрочкой в крупных супермаркетах, типа Вел-Март.

Дорога ведет в каньон и упирается в законсервированную шахту, окруженную тяжелой техникой, среди которой есть и работающая. В шахте много кремированных останков, утрамбованных в медные контейнеры и бочки по 250 литров. Вход в закопанные контейнеры находится в здании шахтерской конторы, расположенном немного в стороне. Он скрыт под ржавыми панелями, и первый контейнер под землей напоминает убежище от ураганов. Полностью функциональная система внутренней связи объединяет всю оперативную территорию. Три контейнера соединены со «штормовым убежищем». Один из контейнеров напоминает хирургическую комнату ужасов, с пилами для костей, силовыми инструментами, бензопилами, столом для бальзамирования, контейнерами с формальдегидом и так далее. Можно присоединить электрический генератор к столу для бальзамирования, к которому также прилагаются очень прочные электрические наручники. ЗА этим «Моргом ужасов» находится полностью оборудованная печь крематория с мощной вентиляцией, выходящей на территорию шахты. Множество медных цилиндрических контейнеров и бочек по 250 литров хранятся в помещении, соединенном с крематорием. Назначение Зеленого Ящике теперь становится ясным. Он нужен для уничтожения тел, в частности тех, у которых предположительно или точно есть сверхъестественные свойства. Агенты с навыком Сверхъестественного могут расслышать крики или другие звуки, связанные с тем, что происходило в «Морге ужасов» раньше. Эти звуки, которые физически можно услышать, будут стоить 1/1d3 ОР.

Третий контейнер, соединенный со «Штормовым убежищем», переходит в длинный туннель, содержит оружейные сейфы, а в самом отдаленном, у его дальней стены, находится Рукопись Пнакоты. Эта рукопись – самый ценный артефакт в этом месте, но не единственный. Вместе с рукописями, в красивых черных тисненных коробках из тика, древность которых очевидна, хранятся три поврежденных амулета. Это – неисправные Пентаграммы Пнакоты. Если их восстановить, они сделают владельца невидимым для Псов Тиндала, и они удвоят ВОЛ владельца, для того чтобы противостоять магическому вмешательству в его разум. Описание ритуала, необходимого чтобы расколдовать/починить его, содержится в Рукописи Пнакоты, и стоит 1 ВОЛ и 2 ОР. На ритуал придется потратить 1d6 часов времени. Также там полно оружия, взрывчатки, и каких угодно других безделушек, которые, по желанию Куратора, будут находиться в Зеленом Ящике.

Зеленый Ящик – идеальная место для другого ужасного столкновения, похожего на предыдущее. Сейчас Житель использует свои когти, для того чтобы физически напугать агента, вместо попытки общения. Там находится много старых мониторов, короткодистанционные рации, и, конечно, внутренняя связь, на волнах которых может появляться Сущность. Она появится после наступления темноты. Религиозное вещание КБАЛ АМ723 может звучать по внутренней связи, и не может быть остановлено уничтожением динамиков. Кураторы могли бы развивать здесь тему уничтожения трупов и эксплуатации, напоминая, как часто Ячейка А заставляет агентов убивать и покрывать убийства. Сущность может внушать агентам – «ОНИ ИСПОЛЬЗУЮТ ВАС».

Сущность сначала не будет убивать агентов, хотя у Нее нет моральных препятствий для того, чтобы преследовать их и случайно ранить. Звуки, которые издает Сущность, слышны повсеместно теми агентами, кто владеет Сверхъестественным. Тех, кто не прокидывает проверки, ждет удовольствие покруче, так как они могут физически чувствовать голод и жажду убивать, исходящие от Сущности, и превращающиеся в одержимость по мере преследования агента. Встреча кончается, когда Сущность убивает агента (а потом заставляет остальных уничтожить тело). Погибшие при столкновении с *Помехами* могут дергаться от остаточного электрического заряда в нервной системе. Агенты также могут отпугнуть Сущность с помощью очень громкого шума или магии.

Встреча с Жителем стоит 1/1d6 ОР.

СОБЫТИЕ ПЯТЬ: Различия фаз

После событий в Зеленом “Нигде” Ящике и, возможно, других подсказок (например, во время ФЭГ контакта Кеннет МакГивинс может в разговоре назвать свое имя), агентов можно оправлять исследовать КБАЛ АМ723. Очевидно, что они находятся близко к станции, и агенты, обладающие Сверхъестественным, могут сосредоточиться на ее вещании. Душевнобольные агенты могут стать одержимы идеей найти КБАЛ АМ723. Они могут на скорую руку изготавливать девайсы, способные помочь дойти до источника сигнала. В любом случае, если они будут покидать Зеленый Ящик, они услышат голос Кеннета МакГивинса. Он будет умолять о помощи, наращивая панику тем, что он будет просить немедленной медицинской помощи.

Странные вещи начинают твориться по мере того, как люди приближаются к главной антенне КБАЛ. По ночам к тем, с кем случалось СОБЫТИЕ НОЛЬ, начинают приближаться странные блуждающие огни. Они могут отступать и гаснуть, если к ним приблизиться (0/1 ОР, Сверхъестественное). Возможно, в кустах будут заметны странные существа или шорохи. В течение дня могут замечать человекообразную фигуру, прячущуюся за жестким кустарником. Возможно, кто-то сделает жуткого вида чучело, заметное с дороги, хотя рядом нет вообще никаких посевных полей. Возможно, агенты наткнутся на брошенную машину. Двери открыты, фары включены, и нигде никаких людей. Запах озона пропитывает воздух. Это был бы идеальный момент, чтобы услышать что-то из кустарника у дороги. Они бы не смогли разглядеть как следует или поймать эту штуку, но оно будет выглядеть странным, аритмично дрожащим и трясущимся. Как и ранее, используйте навык Сверхъестественное, чтобы глубже погрузиться в кошмар.

Если Куратор желает, эти бессвязные наблюдения могут привести к жесткой схватке. Внутри чучела может находиться Житель С’лоэ, управляющий им изнутри. Штукой в кустах может оказаться Житель-рептилоид, привлеченный странностями, окружающими агентов. Его убийство добавит агентам проблем. Находясь в непосредственной близости радиосигналов КБАЛ, Житель становится уязвим для физических атак, но это также означает, что его тело становится физически осязаемым, будучи мертвым, испускающим странные вибрации, дрожащим, и совпадающим по фазам с АС Трансформатором, издающим электрические шумы. Что они будут делать с этим телом? Похоже, спрячут его обгорелые остатки в Зеленом Ящике. Доложат ли они об этом Ячейке А?

Особенно жесткий Куратор может создать ужасающие галлюцинации трясущихся демонов, кричащих и свистящих на агентов из каждой

проезжающей машины, типа Джакобса Лэддера. Если агенты обычно не склонны к самообладанию, они могут устроить массовое убийство ни в чем не повинных людей, не желая признавать свой недуг. Таким агентам легко будет внушить, что каждый встреченный ими на пути – зловещая и пагубная угроза, внушить им ошибочную надежду вернуть утраченный разум путем кровавого побоища.

Когда они будут в дороге, кто-то появится в эфире КБАЛ AM723. «Нам нужна неотложная медицинская помощь. Пожалуйста, кто-нибудь, помогите». Затем будут произноситься длинные серии цифр. Звонок с просьбой о помощи будет повторяться (с небольшими изменениями) каждые 37 минут. Конечно, никакие звонки или другие способы связи не будут доступны в это время. Странным образом, GPS или интернет поиск радиостанции КБАЛ AM723 будет работать безукоризненно. Агенты с минимальным рассудком будут сосредоточены на радиопередатчике КБАЛ, и у них разовьется потребность концентрироваться на сигнале. По мере того, как агенты будут терять рассудок, эта потребность будет становиться всепоглощающей.

СОБЫТИЕ ШЕСТЬ: Разблокированная передача

Вспышки Синестезии поражают всех, кто держит путь к радиостанции КБАЛ. Моментальные видения астрономических тел и помехи перемежаются с гнилостными образами смерти. Это будет мешать агентам разобраться в представшей перед ними тайне. Все вспышки вместе будут стоить 0/1d3 ОР.

Цилиндрическая стальная станция вещания высотой 150 метров соединяется с главным двухэтажным зданием с подвалом. Снаружи припаркованы пятилетний седан среднего размера и шоссейная патрульная машина. Электрические помехи распространяются вокруг станции. Предметы, особенно металлические, могут мерцать в реальности и за ее гранью. Свет загорается и гаснет в неудобное время. Запах озона усиливается. Выжившие в этом сценарии всегда чувствуют малейший запах электричества. В воздухе – ощутимое статическое напряжение.

Источник становится ближе. На реальность оказывается жесткое давление. Давление становится сильнее. Голоса, громко и четко скандирующие на оккультном языке Акло, доносятся из каждого динамика на станции (и из всех динамиков и устройств, принесенных агентами). За время нахождения на радиостанции агенты могут получить +1d6% в языке Акло, вместе с потерей рассудка. Руководитель станции находится в студии звукозаписи. Он пристегнут наручниками к батарее, и почти доведен до безумия. На полу перед ним находятся два мертвых

полицейских из патрульной машины. Выглядит так, что один из них направил ружье на себя, а другой застрелился из служебного пистолета. Эта сцена стоит 1/1d6 ОР, Насилие.

Кеннет МакГивинс, руководитель станции, расскажет агентам о Сущности, контролирующей его разум, называя ее «Частота». Во время редкой минуты пробуждения, он пристегнул себя наручниками к батарее, и отбросил ключи так, чтобы не суметь их достать. Находясь под влиянием Сущности, начальник станции будет пытаться убедить менеджеров освободить его. Если они это сделают, он дождется момента, когда будет один на один с агентом, и нападет сзади, затем оттащит его тело в подвал, расчленит труп, и скормит Сущности. Если кто-то из агентов сойдет с ума во время Сценария, его вынудят расчленить трупы полицейских, и принести куски тел в подвал, чтобы скормить Сущности. Также можно заставить их убивать каждого, кто захочет помешать им кормить Сущность.

Сущность ждет в подвале. Пол, стены и потолок покрыты слоями иероглифов Акло, начертанных разными методами. Пока на них не смотрят, эти иероглифы видоизменяются и двигаются. Если это заметить (с успешным броском на Бдительность, Поиск или Оккультизм), то теряешь рассудок 1/1d3 ОР. Агенты пойдут вниз по лестнице, и тогда обнаружатся две вещи. Первое – гудки неземного происхождения, наполняющие подвал разрушительной какофонией (1/1d6 ОР и Бдительность x1/4). Второе – Сущность будет пытаться подчинить разум последнего агента и сталкивать других вниз.

Сущность обитает на дне колодца (откуда берется вся вода для станции). Можно рассмотреть ее части. Щупальца. Чешуйчатая кожа. Безгубый зияющий рот, обнажающий глаз, окруженный острыми когтями. Из колодца может идти свет неземного происхождения. Агентов могут заставить броситься вниз, в колодец. Сущность стоит 1/1d10 ОР за встречу.

Сущность вступит в общение с агентами, возможно, используя контролируемые разумом прокси. Она будет говорить вещи типа «ЧАСТОТА ДОЛЖНА ЕСТЬ.» , «НАСТРОЙТЕ СВОИ УМЫ НА ЧАСТОТУ.», «ПОДЧИНИТЕСЬ СИГНАЛУ.», и другие подобные заявления. Те, чей разум контролируется, обнаружат, что они инстинктивно понимают безумные сообщения твари, но это озарение исчезнет, как забытый сон, если им когда-то удастся выйти из-под влияния Сущности.

Несмотря на всю свою злобу, сущность – это не источник.

ОКОНЧАНИЕ: РАДИО ТИШИНА

Победители этого сценария будут освобождены от *Помех* и какого бы то ни было влияния Излучения Тиллингхаста. Кураторы могут либо позволять, либо не позволять агентам сохранить уровень навыка Сверхъестественное. Было бы хорошей идеей обсудить ваши доводы по этому поводу с игроками и посмотреть, удобно ли им будет играть с проявлениями этого навыка. Победа над сущностью стоит 10 ОР. Остаточными явлениями помешательства могут быть: боязнь радио- и электронных устройств, или истерическая глухота.

Изучение вопроса о собственнике станции покажет, что изначально это была ферма. Она была куплена в 1919 году компанией Новый мир Индастриз у человека, получившего ферму в наследство, когда все его родственники были зверски убиты. Убийцы не найдены, а дело до сих пор дело числится «висяком». В 1996 году радиостанция была куплена филиалом Вся Земля Интерпрайзес, и сменила формат вещания на современный христианско-фундаменталистский.

СТАТИСТИКА

Житель С'лоэ — Слуга Сигнала

СИЛ 12 ТЕЛ 12 ЛОВ 16 ИНТ 14 ВОЛ 16 ХАР 0

ОР 0 ОЗ 12

Оружие: нет оружия; не может быть поражен физическим оружием, только магией или магическим оружием. Может быть поражен экстремально громкими звуками.

Атаки: Атакующий синал (ВОЛ против ВОЛ) — 1d6% Бдительность + Сверхъестественное. Если слушание снизится до 0%, эта атака принесет урон 1d6. Две клешни 40%, урон 1d6.

С'ЛОЭ, ОБИТАТЕЛИ МАЛОЙ НЕЗАВИСИМОЙ РАСЫ

(из Мэллеус Монстрорум Зова Ктулху, с. 76)

> *"Это был не человек. Он был слишком худым и высоким, с огромными глазами без зрачков и кожей, покрытой мелкими волнистыми голубыми чешуйками. Пальцы были без костей."*
>
> *— Рэмси Кэмпбелл, «Равнина звука».*

В заливе С’лоэ, в странной и далекой вселенной, все миры и их обитатели состоят из звука. Эти странные существа могут показаться людям смутно похожими на рептилий, хотя на самом деле они не более чем разумный живой звук.

Жители С'лоэ обладают способностью мысленно проецировать сообщения на невероятные расстояния. Люди воспринимают эти сообщения как сны. Однако эти звуковые существа не могут путешествовать за пределы своей вселенной без помощи «переводчика», специального устройства, которое необходимо активировать в мире, который они хотят посетить. Девятый том «Откровений Глааки» содержит планы создания инопланетного переводчика. Те, кто получает сновидения С'лоэ, получают странные чертежи и инструкции построить устройство.

Странные существа С’лоэ поклоняются Внешнему Богу Тру’нембре – сущности, подобной им самим, состоящей из живого звука. Тру'нембра может обитать или возникла в заливе С'лоэ.

Начальник станции – Кеннет МакГивинс

СИЛ 7 ТЕЛ 16 ЛОВ 13 ИНТ 14 ВОЛ 12 ХАР 10

ОР 0 ОЗ 12

Оружие: Тупой инструмент 30% урон 1d8, Кулак 25% 1d3, Захват 40% 1d3 или другое.

Навыки: Электроника 40%, Ремонт Электрооборудования 50%, Ремесло (Радио) 55%, Бред 70%, язык Акло 15%.

КБАЛ АМ723 - Сущность «Частота» - служитель Внешних Богов – ЭТО НЕ ТО, ЧТО МОЖНО ПОНЯТЬ

СИЛ 14 ТЕЛ 20 ЛОВ 16 ИНТ 17 ВОЛ 24

ОР 0 ОЗ 25

Бонусы Повреждения +1d6

Оружие: нет оружия; не может быть поражен физическим оружием, только магией или магическим оружием.

Атаки: 2d6 Щупалец 45% за раз. Урон 2d6 каждая.

Заклинания: Призыв/Изгнание Азатота, Облачная память, Контакт Служителя Внешних Богов, Подчинение, Заколдованые трубы, Увлекать Жертву, Насаждать Страх, Ментальное Вмешательство, Гипноз, Призыв/Связь Служителя Внешних Богов

Потеря рассудка: 1/1d10